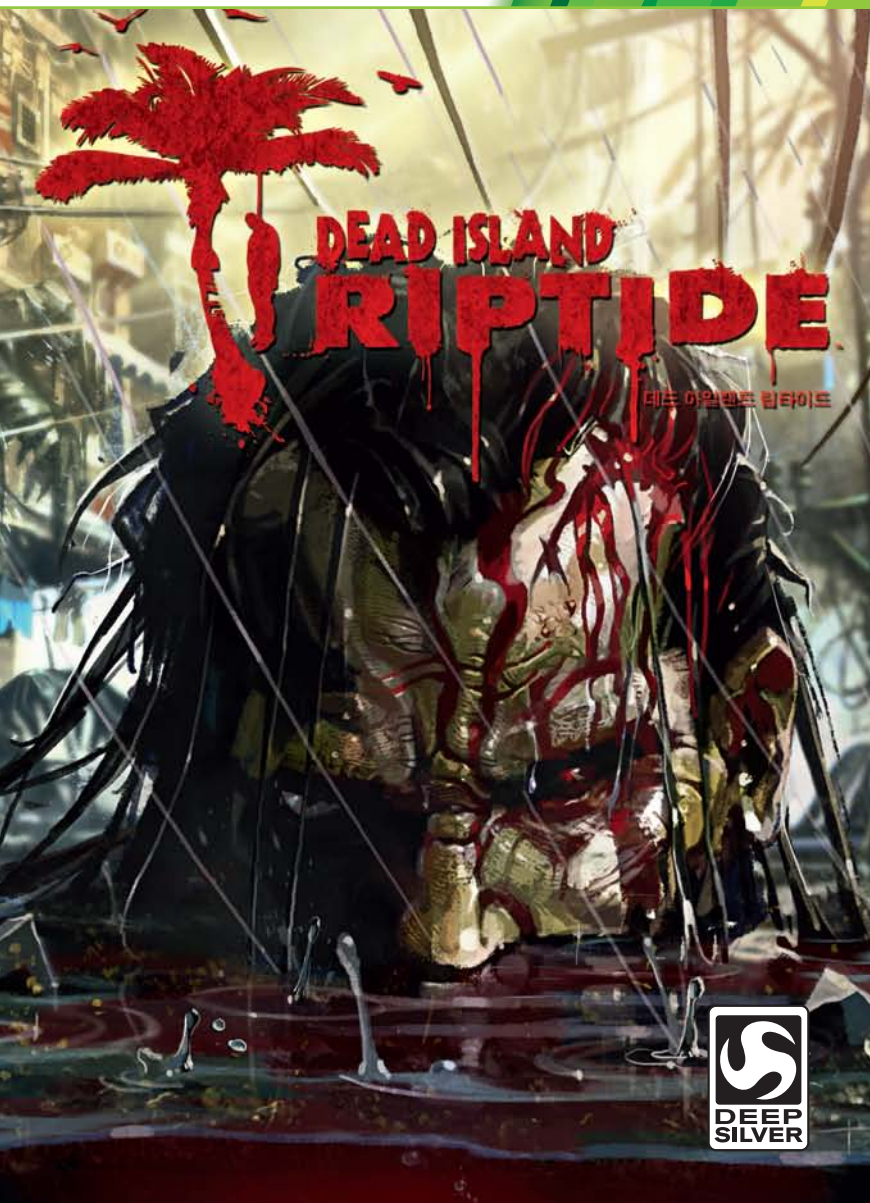


 XBOX 360®



**!** **중요** 게임을 시작하기 전에 Xbox 360® 본체 사용 설명서, Kinect® 센서 및 기타 액세서리 사용 설명서에 명시된 주요 안전 정보와 건강을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 나중에 참고하려면 모든 설명서를 잘 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우 고객 지원 센터로 문의하거나 [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)를 방문하십시오.

#### 안전을 위한 주의 사항: 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 “광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

**이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오.**

어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타나는지 확인하여야 합니다.

다음의 예방 조치를 취하면 광과민성 간질 발작의 위험을 줄일 수 있습니다.

- TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.
- 작은 화면의 TV를 사용하십시오.
- 조명이 밝은 곳에서 게임을 하십시오.
- 피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

## 목차

게임 조작 .....	4
스토리 소개 .....	5
캐릭터 .....	5
캐릭터 정보 .....	5
캐릭터 선택 .....	8
캐릭터 고르기 .....	8
기술 포인트 분배 .....	9
캐릭터 개발 .....	9
무기 파라미터 .....	10
무기 개조 .....	11
무기에 대한 추가 설명 노트 .....	11
메인 메뉴 .....	13
게임 공개 정도 .....	14
아날로그 전투 조작 .....	14
HUD .....	15
적들 .....	16
Credits .....	18
고객지원 및 Warranty .....	22



# 게임 조작

## Xbox 360 컨트롤러



# 스토리 소개

게임의 주인공들은 바노이의 공포로부터 탈출하여 지상 낙원의 종말로부터 살아남았다고 생각했습니다. 그리고 그들의 운명은 더욱 가혹한 시련 앞에 던져졌습니다.....

주인공들은 헬기를 이용해 군함으로 탈출했습니다만, 강렬한 폭풍이 그들을 덮쳤고 바이러스가 선원들에게 순식간에 퍼져, 다시 한 번 악몽이 시작되었고 그들의 희망은 몰아치는 파도 속에 잠겨 버렸습니다.

## 캐릭터

게임의 주인공들은 바노이의 공포로부터 탈출하여 지상 낙원의 종말로부터 살아남았다고 생각했습니다. 그리고 그들의 운명은 더욱 가혹한 시련 앞에 던져졌습니다..... 그들은 생존을 위해 협력해야 합니다.

## 캐릭터 정보

### 존 John

"나의 할아버지는 여기서 제2차 세계대전 동안 일본인들과 싸웠으며, 절대 물러서지 않았다. 그리고 동네 처녀와 결혼하였다. 나의 아버지는 군에서 원사로 복무했고, 군인으로 태어났다. 그랬기에 나는 아버지의 뒤를 이어 군인이 되었으며, 10살 때부터 아버지의 발자취를 따르길 원했다. 나는 군인이 되어 이 나라를 모든 적으로부터 보호하길 원했다. 나는 그 임무를 해왔으며, 들은 대로 수행했다. 나는 항상 명령을 따랐다. 그들이 내가 수행할 수 없는 임무를 준 그날까지. 알겠지만, 내가 믿던 모든 사실들이 거짓으로 드러났을 때의 기분은 표현하기 힘들다. 내가 믿던 사람들이 내가 사랑하는 사람이 죽어가는 것을 목인했을 때의 그 기분. 상관들은 이곳에서 태어나지 않았다. 그들은 이 지역과 사람들을 알지 못한다. 그들은 무언가를 위해 희생하지 않는다. 그랬기에 그들은 간절히 원하는 무언가를 위해 다른 이들을 희생시켰다. 나는 지금까지도 그것에 대해 반대한 사람이 내가 유일했다는 것을 믿지 못한다. 하지만 오직 나밖에 없었다. 나는 그로 인해 탈영과 반역죄로 고발되었고, 그로 인해 남은 삶을 감옥에서 보내야만 했다. 보호받을 사람들을 도왔다는 죄만으로. 이제 나는 누가 진짜 적인지, 아직 그들과의 싸움이 끝나지 않았다는 걸 안다. 내가 생각을 멈추지 않는다면, 존 모건은 여전히 군인이라는 걸 맹세한다."



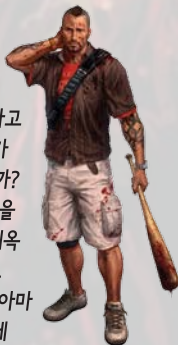
## 푸르나 Purna

“만약 누군가가 돈과 힘을 가지고 있다면, 그들은 경건한 척 위선을 떨 것이고, 그 누구도 그들이 얼마나 사악한지 의심하지 못할 것이다. 나는 그것을 시드니에서 처음으로 보조형사 일을 하면서 배웠다. 나 이전에 얼마나 많은 아보리진 혼혈 여자들이 형사가 된 적이 있는지 알고 있는가? 단 한 명도 없었다. 일이 쉬웠다고 생각하는가? 난 동료라고 불리는 자들에게 모욕을 받았었다. 그들의 절반은 내가 여자라는 이유로 싫어했고, 나머지 반은 내 엄마가 쿠리 족이라는 이유로 싫어했다. 하지만 이 피로 물든 세상에서는 당신이 얼마나 대단한지, 은행에 돈이 얼마나 있는지로의 차별하지 않았다. 나는 리조트에서 부자들 역시 가난한 자들과 마찬가지로 감염되어 죽어가는 걸 지켜보며 깨달았다. 그리고 모레스비에서는, 힘있는 자들은 다리를 폭파시켜 불운한 자들을 최악의 상황으로 떨어뜨렸다. 하지만 결국엔 그들도 똑 같은 꼴이 되었다. 모든 것들이 드러나고 그들과 피 웅덩이 사이에 나만 남았을 때, 푸르나는 갑자기 그들의 친구가 되었다. 그리고 그들을 농락했다. 나는 그들을 위해 여기 있는 게 아니다. 난 스스로를 보호할 수 없는 자들을 위해 여기 있다. 그들을 보호할 것이다. 그들을 위해서 목숨을 걸 것이다..... 나 역시 그들 중의 하나니까.”



## 로건 Logan

“난 내가 그렇게 가치 있다고 생각하지 않았어. 내가 올 프로 쿼터백이 되었을 때도, 내 최고의 게임에서 우리 팀을 챔피언 전으로 이끌었을 때도, 나 스스로는 이러한 대우를 받는 게 당연하다고 여기지 않았어. 그 모든 것이 무너질 수 있었기에. 그리고 만약 내가 옮지 않았다면 안되기에. 하지만 내가 그로 인해 무언가를 배웠을까? 내 자신이 변했을까? 절대 아니야. 난 그저 스스로 이 끔찍한 상황을 즐길 뿐이야. 후후, 맞나? 난 할 수 있는 것은 다 했어. 전세계가 지옥으로 들어가는 걸 본다면 개인적인 문제들은 아주 사소한 일이라고 생각될 거야. 선량한 사람들이 나를 위해서 희생하지 않았다면 난 아마 로얄 팜에서 죽었을 거야. 모레스비와 정글에서 있던 끔찍한 일들에 대해서는 말하지 않겠어. 정말 끔찍한 일들을 봤거든, 하지만 사람들이 그들이 전혀 알지 못하는 불쌍한 사람들을 위해 희생하는 모습 또한 봤지. 네가 공포에 빠진 여자들을 구했다면, 스스로 연민에 빠질 시간은 없을 거야. 거기에 교훈이 있지. 그게 정확히 뭔지는 모르겠지만. 난 그렇게 똑똑하지 않거든. 하지만, 한가지는 알고 있지. 로건 카터는 사람들이 생각하는 만큼 얼간이는 아니라는 거.”



## 샘 B. Sam B.

“내가 노린스에서 자랄 때, 내가 원하던 유일한 것은 랩을 하는 거였어. 하지만 ‘Who Do You Voodoo’ 때까지는 쉬지도 못했지. 그냥 농담 비슷한 거였는데, 갑자기 내가 엄청난 부자가 된 거야. 내가 원했던 모든 것들을 가질 수 있게 된 거지. 전부 다 말이야. 존경 받지 못했다는 점만 빼고. 아무도 내가 진짜라고 생각하지 않았어. 재능도 없는 데 한 곡이 히트를 쳤다는 거지. 하지만 내가 그들을 믿게 만들 수는 없었지. 또 다른 히트곡이 나오지 않는 이상은, 별로 놀라운 일도 아니지. 할 말도 없었고. 음, 그거 알아? 지금은 할 말이 좀 있어. 나는 내가 카트리나때와 같은 슬픈 일을 또 다시 보게 될 거라고 한 번도 생각해보지 않아. 로얄 팜에서 일어난, 그리고 모레스비에서 일어난 이 전염병을 보기 전까지는 말이야. 이건 마치 끔찍한 공포영화에서나 나올법한 일이잖아. 세상의 마지막 날처럼 시체가 일어나서 산 사람을 공격하는, 어쩌면 마지막 날일지도 모르지만, 내가 하고 싶은 말은 사람들이 그것에 얼마나 멋지게 대처했는지야. 네가 생각하는 그것이 땅에서 일어나 달려드는 그런 것 말이야. 난 알지도 못할 거야. 그것들이 얼마나 빠른지. 사람들은 알지도 못하는 다른 사람들을 위해 모든 것을 포기했어. 그런 노래도 있잖아. 젠장, 일이 전부 끝났을 때 내가 살아있을지는 모르겠어. 하지만 내가 만약 살아남으면..... 날 믿어 봐. 샘 B.가 뭔가 이야기해 주겠어.”



## 시안 메이 Xian Mei

“내 아버지는 홍콩 경찰 서장이었어. 그는 내가 열 살 때 죽었고, 나는 그의 뒤를 따르겠다고 마음 먹었지. 나는 우수한 성적으로 졸업한 후 경찰에 지원했지만, 그곳의 책임자는 내가 진짜 경찰이 될 수 있다는 걸 인정하지 않았어. 여자는 중요한 임무를 수행할 수 없다고 믿었던 거야. 하지만 지금은 내가 어떤 사람인지 부정하지 못할 거야. 내가 한 일들을. 내 능력을. 나는 내 가치를 상관에게 보여줘야 한다고 생각했어. 하지만 지금은 그들이 내 상관이 아니고, 상관이었던 적도 없었다는 걸 알아. 다른 사람들이 믿는 것은 중요한 게 아냐. 내가 무엇을 믿느냐는 게 중요해. 보이는 것보다 더한 비극이 있다는 걸 알아. 이 감염, 이 역병은 사람들에게서 태어났어. 이건 자연적으로 해결될 수 있는 게 아니야. 이런 인류를 스스로 멸망시킬 거야. 그것들이 리조트를, 그리고 모레스비를 피로 물들이는 것을 보았어. 나는 이게 어디에서 시작된 건지는 모르겠지만, 수많은 것을 희생시켜 더 많은 것을 얻으려는 자들이 있다는 건 알아. 그들은 우리를 보호해야 하는 자들에게 비밀리에 승인을 받아 아무 방해 없이 일을 하고 있어. 결국, 난 괴물 같은 그들을 위해서라도 그것들을 폭로할거야. 나, 시안 메이의 존재를 위해, 그리고 내 아버지의 추억을 명예롭게 하기 위해.”





# 캐릭터 선택

## 캐릭터 고르기

선택 가능한 모든 생존자들은 모든 무기를 사용할 수 있습니다만, 각 캐릭터는 각자 특별히 재능을 가지고 있는 무기 종류가 존재합니다.

이들은 모두 분노 Rage 게이지를 채워서 발동할 수 있는 특별한 퓨리 Fury 기술을 가지고 있습니다. 이 특수 동작은 전투의 흐름을 바꿀 수도 있습니다만 오직 분노가 있어야만 사용할 수 있기 때문에, 신중하게 사용하세요.

### 존: 무술 유단자



**퓨리 기술:** Touch of Power - 존은 그의 막대기를 이용해 빠르고 강력한 공격을 펼칩니다.

**속련:** 맨손 격투

### 샘 B: 탱크



**퓨리 기술:** Haymaker - 샘은 격렬하게 날뛰며 너클을 낀 그의 주먹으로 주변의 모든 것을 부숩니다.

**속련:** 둔기 계열 무기

### 시안 메이: 암살자



**퓨리 기술:** Bloodrage - 시안은 그녀가 익힌 모든 무술 실력을 이용해 적들에게 무섭도록 정확한 일격을 날립니다.

**속련:** 날 달린 무기

### 푸르나: 리더



**퓨리 기술:** Guardian - 푸르나는 불가능한 상황에서도 살 길을 찾을 수 있으며, 그녀와 아군들에게 재생 능력을 부여하여 적들의 공격을 받아도 빠르게 복구될 수 있게 합니다. 또한 그녀의 기술은 그녀의 개인적 보조 무기의 총알이 떨어진 상황에서도 그것을 사용할 수 있게 합니다.

**속련:** 총기류

## 로건: 팔방미인



**퓨리 기술:** Bullseye - 로건은 무기를 던지는 악마가 되어 믿을 수 없이 정확하며, 치명적이고, 맹렬한 무기 투척을 사용해 많은 수의 목표를 한 번에 없앱니다.

**속련:** 투척 무기

## 기술 포인트 분배

캐릭터를 선택했다면 분배해야 할 기술 포인트를 얻을 것입니다. 미리 지정된 기술 세트를 선택하거나 "Custom"을 선택하여 직접 분배하세요.

### Combat

적들에게 당신의 분노를 쏟아냅니다.

### Survival

최대한 오래 살아남습니다.

### Balanced

생존과 공격이 적절히 조화됩니다.

### Custom

포인트를 자동으로 분배하지 않습니다.

### Saved Game

이미 저장된 게임 중 하나에서 동일한 캐릭터의 포인트 분배를 그대로 따라합니다.

## 데드 아일랜드 캐릭터 불러오기(Importing Dead Island Character)

만약 여러분이 전작인 데드 아일랜드를 플레이 한 적이 있으시다면 그 캐릭터를 데드 아일랜드 립타이드로 불러올 수 있습니다. 캐릭터의 레벨과 기술 포인트가 데드 아일랜드 립타이드로 계승될 것입니다. 캐릭터를 불러온 후, Skill 메뉴에서 기술 포인트를 분배하세요.

## 캐릭터 개발

캐릭터들은 경험을 쌓아 레벨 업을 하여 더 많은 체력과 새로운 능력 및 보너스를 구입할 수 있는 기술 포인트를 얻게 됩니다.

기술 트리에는 세 가지 범주가 있으며, 각각은 서로 다른 능력을 가지고 있습니다.

- **Fury** - 캐릭터의 고유 동작과 관련된 첫 번째 기술 트리는 캐릭터가 더 강하고 효과적인 공격을 할 수 있게 합니다.

- **Combat** - 이 트리는 무기를 찾는 것과 전투에 관련된 업그레이드를 제공합니다. 이곳에서 특정 무기류에 대한 숙련을 배워 그 효과를 높일 수 있습니다.
- **Survival** - 다양한 범용 기술이 있는 이 트리는 여러분이 좀비들로 가득한 섬에서 살아남는 데에 도움을 드릴 것입니다.

## 퀘스트 Quests

게임에서는 여러분이 섬의 탐험자가 되도록 다양한 목표를 제공합니다. 모든 퀘스트는 게임의 퀘스트 화면에 나타날 것입니다.

## 메인 퀘스트

이 퀘스트를 진행하여 데드 아일랜드 타이프의 스토리를 즐겨 보세요. 하나의 퀘스트가 끝나면 다음 퀘스트로 바로 이어집니다.

## 사이드 퀘스트

게임에서는 여러분이 추가적인 배경 정보를 얻거나 전기 철조망 같은 추가 기능을 얻을 수 있게 하는 사이드 퀘스트를 제공합니다. 이를 이용해 모험 도중 여러분과 팀을 지원해 주세요.

## 팀 퀘스트

메인과 사이드 퀘스트 사이에 생존자들의 그룹으로 이루어진 팀 멤버 전원이 레벨 업을 할 수 있는 팀 퀘스트가 존재합니다. 레벨이 높은 팀원들이 있다면 안전한 장소를 지켜 내기가 더욱 수월하며 여러분의 생존 확률도 올라갈 것입니다.

## 무기 파라미터

모든 무기는 아래의 파라미터를 가지고 있습니다.

- **DPS** - 초당 피해입니다. 두 무기의 피해 양과 속도를 쉽게 비교할 수 있습니다.
- **Damage** - 목표의 체력에 입히는 피해의 양을 나타냅니다.
- **Force** - 이 파라미터는 목표의 활력에 미치는 피해를 나타냅니다.
- **Speed** - 휘두르는 데에 걸리는 시간입니다. 느린 무기는 빠른 무기보다 더 많은 force를 가지고 있습니다.
- **Durability and Condition** - Durability(내구도)는 무기가 완전히 부서지기 전에 얼마나 많은 공격을 버틸 수 있는지를 나타냅니다. Condition(상태)은 무기 아이콘 주변의 흰색 막대를 이용해 무기의 현재 상태를 나타냅니다.

또한 모든 무기는 아래의 품질 단계를 가지고 있습니다.

- **Poor** (회색)
- **Common** (흰색)
- **Uncommon** (녹색)
- **Rare** (푸른색)
- **Unique** (보라색)
- **Exceptional** (오렌지색)

## 무기 개조

### 개조

데드 아일랜드에서의 무기는 더 강력해지기 위해 개조할 수 있습니다. 무기를 개조하려면 아래의 것들이 필요합니다.

- **작업대 Workbench** - 이 특별한 탁자는 여러분이 무기를 업그레이드 하거나, 수리 하거나, 개조할 때 필요합니다.
- **청사진 Craftplan** - 개조를 하기 위해서는 어떤 재료가 필요한지가 나타나 있습니다.
- **부품들 Parts** - 섬 여기저기에 흩어져 있는 부품들은 여러분의 무기를 더 강력하게 하여 생존의 기회를 높여줄 것입니다.
- **무기 Weapon** - 청사진에 부합되는 무기를 가지고 있어야 합니다. 기억하세요. 무기를 더 강력하게 하려면, 그 무기를 개조해야 할 것입니다.

### 업그레이드

업그레이드는 작업대를 통해 가능하며, 단순히 무기의 파라미터를 높여줍니다.

### 수리

무기는 사용하다 보면 부서집니다. 여러분이 좋아하는 무기를 항상 사용 가능한 상태로 손질하는 것이 부서지거나 완전히 작동하지 않게 되어버린 것을 수리하는 것보다는 싸게 먹힐 것입니다.

## 무기에 대한 추가 설명 노트

### 무기에 대한 여담

무기 수집과 개조는 데드 아일랜드 세계에서의 핵심적인 요소입니다. 팔라나이에 일어난 좀비 대량 발생으로부터 살아남기 위해서는, 여러분 주변에 있는 모든 것을 활용하여 좀비들과 싸워야 할 것입니다.

물론, 모든 무기가 반드시 이전 것보다 강력하리라는 보장은 없고, 무기는 사용하다 보면 부서질 것입니다. 하지만 걱정하지 마세요. 이러한 무기를 위해 무기의 수리와 무기 업그레이드가 존재합니다. 이러한 업그레이드는 단순히 성능만을 올려주는 것이 아니라 게임 중 나타나는 무기의 외형마저도 바꿀 수도 있습니다.

여러분은 섬 곳곳에서 작업대를 찾을 수 있습니다. 정확한 무기와 아이템이 있다면, 여러분은 작업대에서 수리를 하거나, 무기를 업그레이드하거나, 새로운 무기로 개조할 수 있고, 이러한 것들은 팔라나이의 대형 사건으로부터 여러분이 살아남는 데에 많은 도움을 줄 것입니다.

그리고 여러분의 캐릭터가 가장 잘 사용할 수 있는 무기 종류를 파악해 두세요. 각 캐릭터들은 각자가 가장 잘 다룰 수 있는 무기의 종류가 정해져 있습니다.



어떤 분은 골통을 날려버리는 것을 좋아할 수도 있고, 어떤 분은 깔끔하게 목을 치는 것을 좋아할 수도 있으며, 아니면 총으로 고전적인 헤드샷을 좋아하는 분도 있을 수 있습니다. 이러한 차이는 각 캐릭터의 기술 트리에서도 드러나며, 캐릭터에 잘 맞는 무기를 선택했다면 그의 능력이 극대화될 것입니다.

## 무기 손상과 수리

데드 아일랜드 립타이드에서의 모든 무기는 시간이 지날수록 손상됩니다. 몇 번 휘두르고, 골통을 몇 번 부수다 보면 무기는 곧 본래의 힘을 잃기 시작하고, 결국에는 완전히 쓸모 없어집니다. 여러분은 좀비들이 공격해왔을 때 무기가 없어 아무 것도 못하고 얻어맞는 사태를 방지하기 위해서라도 인벤토리를 눈 여겨 보셔야 합니다. 나무 널빤지나 노 같은 하급 무기들은 그다지 큰 쓸모는 없습니다만, 예를 들어 모두가 좋아하는 마체테 같은 무기를 입수하게 된다면 칼날을 항상 갈아서 언제든지 끔찍한 습격자들의 머리와 몸통을 분리시킬 준비를 하세요.

## 무기 업그레이드

게임을 시작할 때에는, 대부분의 무기들은 만들어졌을 때의 상태 그대로입니다만, 여러분이 찾을 수 있는 무기 대부분은 더 발전할 수 있는 여지가 충분히 있습니다. 막 입수한 바루는 유용한 둔기입니다만, 작업대에서 이것을 업그레이드한다면 치명적인 파괴력을 가지게 될 것입니다. 예를 들어, 레벨이 오른 바루는 초기 상태의 그것보다 더욱 손쉽게 좀비들의 머리를 날려버릴 수 있게 됩니다. 총기류 역시 업그레이드를 한다면 더 유용해질 것입니다. 하지만 여러분도 아시다시피, 인생에는 공짜란 없습니다. 여러분이 대부분의 무기를 업그레이드하려면 섬을 돌아다니며 필요한 아이템을 찾을 필요가 있습니다. 여러분의 노력은 보상받을 것입니다.

## 무기 개조

쇠피이프, 널빤지, 야구 배트 등을 보면서 뭔가 느끼는 거 없으세요? 무기를 여러분만의 스타일로 마감해 보고 싶으세요? 섬을 돌아다니면서 아이템과 무기를 찾을 때, 여러분이 섬을 더 많이 탐험한다면 청사진도 찾으실 수 있습니다. 데드 아일랜드 립타이드에서는 이 세 가지의 조합으로 새롭고 치명적인 무기로 거듭나게 할 수 있는 기능을 제공합니다. 야구 배트와 못 약간이 있으십니까? 이것들을 작업대에서 합쳐서 적들을 때릴 때 추가적인 출혈 피해를 받게 만들어 보세요. 잠수용 칼과 세제, 와이어, 포장 테이프와 손목시계가 있으십니까? 이 아이템들을 잘 조합한다면 어디에선 던져서 불인 후 폭발시키는 점착성 폭탄을 만들 수 있습니다. 이는 여러분이 만들 수 있는 무기들 중 극히 일부입니다. 드넓은 팔라나이 섬을 열심히 탐색하고 다양성이라는 것을 무기로 삼아 여러분만의 특별한 병기창을 만들어 보세요. 데드 아일랜드 립타이드에서는 그것을 제공합니다.

## 추가 저장 공간

여러분의 팀 멤버 중 하나인 Henry Boyle은 여러분을 위해 무기와 아이템을 운반해줄 수 있습니다. 그는 여러분의 인벤토리가 가득 찼을 때 무기를 주변으로 던져버리지 않아도 되게끔 합니다.

## 데드 존 Dead zone

여러분은 데드 아일랜드 립타이드에서 데드 존이라는 곳을 찾아볼 수 있습니다. 데드 존은 수많은 위험한 적들과 특별 보스들로 가득 찬 막힌 공간입니다. 이 데드 존을 청소한다면 XP와 수많은 약탈 물품을 챙길 수 있습니다.

# 메인 메뉴

**CONTINUE** - 가장 최근의 게임 세션을 계속 이어합니다.

**PLAY** - 이전에 저장된 게임을 이어서 하거나 새로운 게임을 시작합니다.

## Options

- **Game** - 음향 효과와 화면에 나타나는 추가적인 정보를 조절합니다.
- **Video** - 그래픽 및 품질을 조절합니다.
- **Online** - 여러분의 현재 세션 또는 기본 게임 세션의 네트워크 공개 정도를 조절합니다.
- **Gamma** - 최적의 밝기를 위해 감마 단계를 조절합니다.
- **Controls** - 다양한 조작 및 진동 설정을 조절합니다. 또한 이곳에서 아날로그 전투 조작을 활성화할 수 있습니다. (14페이지 참조)

## Extras

- **Archivements** - 게임의 도전 과제 현황을 확인하고 체크합니다.
- **Challenges** - 여러분이 게임 내에서 완료할 수 있는 추가적인 여러 도전들과 그 보상의 진행 정보를 확인해 보세요.
- **Credits** - 데드 아일랜드 립타이드를 만든 사람들을 봅니다.
- **Personal Statistics** - 현재 활성화된 프로필에서 진행된 모든 현재 상태를 천천히 훑어볼 수 있습니다.
- **Exclusive Content** - 이 항목을 통해 출시된 다운로드 콘텐츠들을 확인해 보세요.
- **Dr. Kessler's Casebook** - 여러분이 게임 중 만나는 모든 좀비들에 대한 정보를 모으는 곳입니다.

## 게임 공개 정도

여러분은 여러분의 세션이 온라인 상에서 다른 사람들에게 보이게 할지, 그리고 여러분의 세션에 몇 개의 슬롯을 다른 사람들에게 공개할지 선택할 수 있습니다.

### Game Visibility

- **Private** - 여러분의 게임 세션은 다른 사람의 세션 목록에 보이지 않습니다.
- **Public** - 다른 사람들이 여러분의 세션을 볼 수 있고 만약 슬롯이 비어 있을 경우 여러분의 세션에 참여할 수 있습니다.

### Game Visibility Area

- **System Link** - 여러분의 세션은 오직 로컬 네트워크 상에서만 보여집니다.
- **Xbox LIVE** - 여러분의 세션은 온라인에 공개됩니다.

**Public Slots** - 다른 플레이어에게 공개할 슬롯의 개수를 선택하세요. (1~3개)

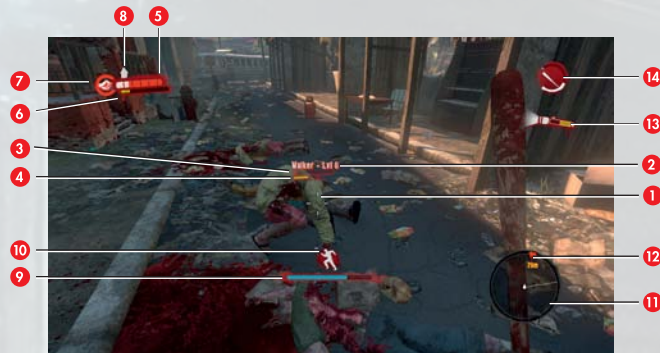
## 아날로그 전투 조작

여러분은 Options 메뉴의 Controls 항목에서 전투 방식을 기본인 Digital에서 Analog로 전환할 수 있습니다. 이 모드는 숙련된 플레이어들이 자신의 캐릭터를 조종한다는 느낌을 더 실감나게 받을 수 있는 조작 모드입니다. 또한 더 강렬하고 재미있게 게임을 즐길 수 있고, 이 선택은 여러분의 자유입니다. 아날로그 전투 모드에서는, **LT**를 누른 채 오른쪽 스틱을 이용하여 무기를 휘두릅니다. 무기를 어디부터 휘두를지 결정하여 오른쪽 스틱을 기울인 다음 반대쪽으로 빠르게 기울이고, 동시에 왼쪽 스틱을 동일한 방식으로 무기를 휘두르고자 하는 방향으로 기울이세요.

여러분은 이 두 가지 설정을 변경하는 것과 함께 다른 버튼 배치를 언제든지 Controls 메뉴에서 확인할 수 있습니다.



## HUD



1. 조준선 - 여러분의 근접 무기 또는 사격 무기를 조준하고 있는 곳입니다.
2. 목표로 한 적의 이름과 레벨
3. 적의 체력 막대
4. 적의 활력 막대 - 이것이 0이 되면 넘어집니다.
5. 여러분의 체력 막대
6. 다음 레벨까지 필요한 경험치의 진행률
7. Rage 미터 - 적을 죽이면 채워집니다. 가득 차면 각 캐릭터에 따라 특색이 분명한 파괴적인 Fury 공격을 할 수 있습니다.
8. 업그레이드 표시기 - 사용할 수 있는 기술 포인트가 생기면 나타납니다.
9. 여러분의 활력 막대 - 활력은 근접 무기를 휘두르거나, 점프 및 달리기를 할 때 필요합니다. 또한 적에게 피해를 받아도 조금씩 줄어듭니다.
10. 자세 표시기 (변형 가능할 때만 표시)
11. 작은 지도 - 여기에는 근처에 있는 재미있는 장소와 물건이 주 지도와 같은 아이콘으로 나타납니다.
12. 목표 마커
13. 손전등 표시기
14. 장비한 무기의 아이콘과 상태 표시기



## 적들



**Infected** - 빠르고 공격적이며 포악한 이들은 그들이 본 모든 목표를 공격하고, 모골이 송연해지는 비명으로 그들의 존재를 나타냅니다. 가급적 그들이 멀리 있을 때 처리하는 것이 최고의 전술일 것입니다.



**Walker** - 느리고 어기적거리는 언데드인 이들은 팔라나이 섬 전체를 신선한 살을 먹기 위해 걸다닙니다. 이들은 그 느린 속도가 장애로 작용하지 못할 정도로 많이 몰려다니기에 매우 위험합니다.



**Drowner** - 물 속에 숨어있다가 빠르게 가슴 공격을 하는 아주 재빠른 적입니다. 주로 적들의 무리 사이에서 볼 수 있으며, 사람들이 보트에 타서 시동을 걸 때 보트 엔진 소리에 반응하기도 합니다.



**Thug** - 아주 느리지만 그만큼 강력하며, 넘어뜨릴 수 없습니다. 이들의 강력한 공격은 플레이어를 넘어뜨릴 것입니다. 좁은 곳에서 엄청나게 위협적인 이들은 간혹 혼자서 나타납니다.



**Ram** - 엄청나게 터프하고 강력하며 흉포한 이 언데드는 사건이 일어나기 전에도 이미 미쳐 있었던 자들입니다. 이제 이들은 생존자들을 쫓는다는 일념 하에 단 한 번의 돌진 공격으로 상대를 압도합니다. 이 공포스러운 언데드들에게 정면에서의 공격은 별 효과가 없을 것입니다.



**Suicider** - 이 괴상한 형태로 고동치고 있는 불쌍한 생물은 감염되지 않은 생존자에게 본능적으로 접근한 뒤 자폭 공격을 합니다. 이들을 좁은 공간에서 상대한다거나 근접하여 공격한다는 것은…… 자살 행위입니다.



**Floater** - 그의 부풀고 부분적으로 부패한 신체는 먼 거리에 있는 적들을 다치고, 눈 멀고, 혼란 시키는 부식성의 점액을 생성합니다. 이들의 신체는 대부분의 충격을 흡수해 버리기 때문에 죽이기가 어렵습니다.



**Butcher** - Infected의 강력한 버전인 Butcher는 무엇이든 자르고 찢어 빼만 남겨버립니다. 그들의 도약 공격과 전광석화 같은 반응속도는 이들과 근접 전투를 하는 사람들에게 지옥이 무엇인지 알려줍니다. 가급적 먼 거리에서 처리하세요.



**Screamer** - 빠르고 아주 위험한 적입니다. 이들은 항상 다른 적들과 함께 떼거리로 나타납니다. 만약 이들이 충분히 접근한다면 큰 비명을 질러서 플레이어를 기절 상태로 만들어 공격할 수 없게 합니다.



**Wrestler** - 느리지만 범위 공격을 하는 적입니다. 이들의 공격은 플레이어를 쓰러뜨릴 것입니다. 또한 이들은 피해에 높은 저항력을 가지고 있으며 넘어뜨릴 수 없습니다.



**Grenadier** - 느린 적이지만, 먼 거리에서 그들의 신체 일부인 맹독성의 조각을 던집니다. 이들과 전투할 때에는 이들의 느린 속도를 역으로 이용하여 그들의 뒤를 공격하세요. 그들이 메고 있는 통이 약점입니다.

## 협동 커뮤니케이션 기능

데드 아일랜드 림타이드는 협동 플레이에서 쉬운 연합 공격을 위해 새로운 커뮤니케이션 기능을 제공합니다. 여러분은 멀티플레이 게임 중 다른 플레이어들을 위해 다양한 것들(적, 시체, 문, 땅의 어느 지점 등)에 표식을 세울 수 있습니다. 이 표식은 모든 플레이어에게 보이는 아이콘과 음성 코멘트가 동반될 것입니다. 그저 여러분의 조준점에 물체를 맞추고 명령을 내리세요.

# Credits

## DEVELOPED AND DESIGNED BY TECHLAND

### Techland Warszawa

**Lead Designer and Producer**  
Jacek Brzeziński

**Lead Level Designer and  
Producer**  
Marek Soból

**Lead Gameplay Designer**  
Jakub Styliński

**Art Director**  
Krzysztof Kwiatek

**Lead Artist**  
Łukasz Skurczyński

**Lead Programmers**  
Krzysztof Salek  
Tomasz Soból

**Story Design**  
Jan Bartkowiak  
Tomasz Duszyński  
Magdalena Tomkiewicz

**Written By**  
Tomasz Duszyński  
Maciej Jurewicz  
William Harms  
Haris Orkin  
Magdalena Tomkiewicz

**Gameplay Design**  
Maciej Mach

**Level Design, Quest Design and  
Scripting**  
Michał Pałka  
Rafał Polito  
Danuta Psuty  
Michał Stawicki  
Wiktor Szymański

**Additional Level and Quest  
Design**  
Łukasz Chmielewski  
Łukasz Maj

**Concept Art and UI Art**  
Mikołaj "Cybel" Piszczak

**Concept Art**  
Maciej Janaszek

**Level Art**  
Rafał Mała  
Łukasz Michałczyk  
Sebastian Miłosek  
Sebastian Stęplewski

**2D Art**  
Damian Bajowski  
Maciej Janaszek  
Jarosław Koszewski  
Justyna Leszczyńska

**3D Art**  
Michał Bystrek  
Krzysztof Sapor  
Łukasz Szymaniak

**Character Art**  
Izabela Zelmańska

**Additional Character Art**  
Virtuos

**Additional 2D Art**  
Tomasz Cwik  
Paweł Dobosz  
Urszula Koc  
Mateja Petkovic  
Nikolay Stoyanov  
Michał Strzeżek  
Marta Szymańska

**Additional FX**  
Tomasz Borowiecki

**Additional Video**  
Studio BX

**Animation and Additional  
Cinematics**  
Paweł Sękal  
Andrzej Zawada

**Additional Animation**  
DashDot

**Programming**  
Kamil Kaczmarski  
Karol Kosacki  
Janusz Szmigielski  
Juliusz Toczydłowski

**Audio Lead**  
Krzysztof Lipka

**Sound Design**  
Adam Skorupa

**Additional Sound Design**  
Paweł Daudward  
Piotr Niedzielski

**Music**  
Paweł Blaszczyk

**VO Casting and Direction**  
Haris Orkin  
Amanda Wyatt

**Motion capture actors**  
Anita Bałcerzak  
Kamil Bończyk  
Wojciech Chowaniec  
Łukasz Czerwiński  
Paweł Ferens  
Agnieszka Jania

Maciej Kowalik  
Maciej Kwiatkowski  
Agnieszka Przestrzelska-  
Świderska  
Michał Szwed

**Localisation Manager**  
Michał Rainert

**Localisation Assistant**  
Szymon Frąszczak

**QA Manager**  
Piotr Szymański

**QA**  
Marcin Bartniczak  
Krzysztof Mierzejewski  
Bartłomiej Rudyk

**Localisation QA**  
Marcin Nowacki

**Additional QA**  
Marcin Kierzniewski

### ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Kim Mai Guest - Xian Mei  
Peta Johnson - Purna  
Phil Lamarr - Sam B  
David Kaye - Logan  
Adam Croasdel - John Morgan  
Andy McPhee - Colonel Hardy  
Jon Curry - Frank Serpo  
Jean Gilpin - Dr. Jane and various  
characters  
Jennifer Cruise - Harlow  
Marcella Lentz-Pope - Jacqueline,  
Angel Guerra, and Rose  
Dave B. Mitchell - Trevor  
Patricia Belcher - Chimamanda and  
various characters  
Andre Sogliuzzo - Dr. Kessler and  
various characters  
Kevin Daniels - Dr. Cecil and  
various characters  
Adam G - Wayne and various  
characters  
Keone Young - Marvin and various  
characters

**Recorded at the Famous Radio  
Ranch in Los Angeles, California**

**Lead Engineer**  
Andrew Meisner

### SONGS

"Who Do You Voodoo!"  
Christopher H. Knight (Writer/  
Performer/Producer)  
Josef Lord (Writer/Performer)  
Haris Orkin (Writer)  
"No Room In Hell!"  
Christopher H. Knight (Writer/  
Performer/Producer)  
Josef Lord (Writer/Performer)  
Haris Orkin (Writer)

**Additional VO recordings**  
George Ledoux

**CEO**  
Marek Soból

**Technical Support**  
Marcin Kierzniewski  
Radosław Nojak

**Studio Assistant**  
Magdalena Faszczewska

**Special Thanks**  
Paweł Gilecki  
Emil Jaworski  
Jakub Majcherek  
Michał Maślany  
Kamil Oberszt  
Jan Oliński  
Aleksander Pelc  
Krzysztof Porada  
Piotr Pytko  
Mateusz Skrok  
Michał Jerzy Sobczak  
Marcin Surosz  
Tomasz Szymoński  
Łukasz Świecik  
Mateusz Tomasiak  
Bartłomiej Waszczuk  
Michał Włodarczyk  
Marek Zdziarski  
Marcel Garbarczyk

**Additional QA**  
Marcin Kierzniewski

### Techland Wrocław

**CEO and Creative Director**  
Paweł Marchewka

### COO and Executive Producer

Paweł Marchewka  
Paweł Zawodny

**Production**  
Maciej Binkowski  
Adrian Ciszewski  
Przemysław Kawecki

**Additional Production**  
Grzegorz Łącki

**Outsource Manager**  
Małgorzata Mitrega

**Art Department Manager**  
Adrian Kornecki

**Asset Manager**  
Rafał Zerych

**Lead of Level Art and Level  
Design**  
Adrian Sikora

**Additional Level and Quest  
Design**  
Jacek Matuszewski  
Piotr Mistygacz  
Piotr Pawłaczyk

**Additional Level Art**  
Paweł Maliński  
Matusz Piaskiewicz

Szymon Urban  
Piotr Wojtas

**Concept Art**  
Wojciech Ostrycharz

**Character Art**  
Dariusz Kaszycki  
Magdalena Kojder  
Sławomir Latos  
Mateusz Manes  
Jan Siomin

**Additional Character Art**  
Seweryn Niedzielski

**Cinematic Artists**  
Jan "Janusz" Borkowski  
Dawid Lubryka  
Hubert Jarnecki

**Animation Department Line  
Manager**  
Dawid Lubryka

**Additional Animation**  
Kamil Franosik  
Dariusz Kaszycki

**Motion Capture**  
Michał Stefański

**Special Effects**  
Dominik Gajewski

**Additional Special Effects**  
Łukasz Kozak

**Lead Technical Artist**  
Maciej Jamrozik

**Technical Artist**  
Sławomir Latos

**Audio**  
Paweł Blaszczyk  
Tomasz Gruszka

**Additional Gameplay  
Programming**  
Maciej Binkowski  
Sebastian Chain  
Paweł Czubiński  
Szymon Fogiel  
Janusz Gruca  
Kornel Jaskuła  
Tomasz Klin  
Maciej Kłokowski  
Paweł Kolańczyk  
Wojciech Korycki  
Sebastian Kowal  
Paweł Kubiak  
Mikołaj Kulikowski  
Bartosz Kulon  
Radosław Malicki  
Paweł Nowak  
Grzegorz Świątowski  
Marcin Żygadlo

**Shader Programming**  
Andrzej Cabaj  
Aleksander Netzel

### POWERED BY CHROME ENGINE 5

**Technology Lead**  
Jakub Klarowicz

**Engine Programming**  
Andrzej Zacharewicz  
Grzegorz Wojciechowski  
Marcin Piaskiewicz  
Michał Mazanik  
Michał Nowak  
Paweł Nowak  
Paweł Rohleder  
Sławomir Strumecki  
Wojciech Krywult

**Additional Engine Programming**  
Grzegorz Świątowski  
Jacek Małysek  
Krzysztof Nosek  
Maciej Kłokowski  
Paweł Czubiński  
Paweł Kolańczyk  
Tomasz Klin

**Lead Tools Engineer**  
Bartosz Bień

**Tools Programming**  
Konrad Kucharski  
Marek Pszczółkowski  
Michał Mocarski

**Additional Tools Programming**  
Grzegorz Dulewicz  
Katarzyna Wereska  
Paweł Wojtasik

**Additional 3rd Party Tools**  
Marek Znamrowski

**QA Manager**  
Tymoteusz Steczowicz

**QA**  
Tomasz Jerkiewicz  
Tomasz Kassa  
Karol Kozłowski  
Michał Stachowiak  
Kamil Szuwalski

**HR Manager**  
Natalia Selinger

**HR**  
Katarzyna Borowiecka  
Aleksandra Gwara  
Matylda Siuta-Brodzińska

**CFO**  
Kamila Dudek

**Business Development Director**  
Przemek Marmul

**3rd Party Business Development  
Manager**  
Jakub Alcer

**1st Party Business Development  
Manager**  
Małgorzata Sobieszek



**Business Development Specialist**  
Krzysztof Kusak

**International Marketing and PR Director**  
Paweł Kosiński

**International Brand Management**  
Radosław Grabowski  
Błażej Krakowiak  
Przemysław Mróz  
Marcin Traczyk

**Senior Graphic Designer**  
Paweł Paliński

**DarkReactor.com**

**Additional 3D Art**  
Eric Abdoul  
Rafał Brożyniak  
Michał Krzymin  
Michał Kubas

**Alvernia Studios**

**Producer**  
Piotr Gamracy

**Head of Motion Capture Department**  
Łukasz Zawłocki

**Motion Capture Specialists**  
Tomasz Wilewski  
Tomasz Kowalczyk

**Mocap Data Cleaners**  
Mateusz Doktor  
Łukasz Salabura  
Krzysztof Wachowski

**CUTSCENES**

**Supervisors**  
Piotr Gamracy  
Łukasz Zawłocki

**Cutscene Animator**  
Michał Gamrat

**Cutscene Processing**  
Łukasz Zawłocki

**GreenLink**

**CEO**  
Costin Mihai

**Studio Manager / Project Coordinator**  
Ionut Roman

**QC Consultant**  
Mihai Vasile

**QC Testers**  
Bogdan Valentin Balan  
Cosmin Mihai  
Dan Ionel  
George Iulian

Laura Savu  
Marian Enache  
Tiberiu Munteanu

**Sc Quantic Lab Srl**

**CEO**  
Stefan Seicarescu

**Project Manager**  
Marius Popa

**Project Lead**  
Sebastian Secasiu

**Xbox 360 COMPLIANCE TEAM**

**Lead Tester**  
Zoltan Szilagyi

**Testers**  
Attila Ujvari  
Gabriel Ardelean  
Vlad Rozsa  
Aleta Pojar  
Tudor Simu

**TESTRONIC LABORATORIES**

**Head of QA**  
Erik Hittenhausen

**Games Operations Manager**  
Pietro Faccio

**Games QA Manager**  
Julian Mower

**Compliance Coordinator**  
Adam Biwojno

**Senior Compliance Technician**  
Paweł "Piekarz" Kolnierzak

**Compliance Technicians**  
Adam Borysewicz  
Przemek Brutkowski  
Daniel Jalocho  
Maria Kerner  
Damian Pawłowski

**TRANSLATION**

**German, French, Spanish**  
VioletMedia GmbH  
Munich

**Italian**  
Vertigo Translations

**Translation**  
Davide Solbiati  
Rossella Mangione

**Quality Assurance**  
Ilaria Fusé  
Claudia Mangione

**Polish**  
Localsoft

**PUBLISHED BY DEEP SILVER**

**Development Director**  
Vivien Dollinger

**Executive Producer**  
Guido Eickmeyer

**International Director Production**  
Christian Moriz

**Lead Creative Producer**  
Sebastian Reichert

**Senior Producer**  
Christian Grunwald

**Creative Producer**  
Alex Toplansky

**Art Director**  
Nikolay Stoyanov

**Concept Art**  
Mateja Petkovic

**Product Manager**  
Achim Meyer  
Mathias Boxleitner

**Release Manager Games**  
Christopher Luck

**Localisation Manager**  
Lukas Kotrly

**Product Release Manager**  
Daniel Gaitzsch

**QA Lead**  
Vincent Omodei

**INTERNATIONAL MARKETING**

**Commercial Director**  
Menno van der Bil

**Senior Brand Manager**  
Vincent Kummer

**Brand Manager**  
Rupert Ochsner

**Head of Art**  
Christian Löhlein

**Senior Art Conceptor**  
Philipp Foly

**Junior Art Conceptor**  
Jennifer Demuth

**Video Expert**  
Thomas Sighart

**Senior PR Manager International**  
Martin Metzler

**Online Marketing**  
Jörg Spormann  
Daniel Langer

**Community Manager**  
Maurice Tan

**NORTH AMERICA**

**Manager of Marketing and PR**  
Aubrey Norris

**North American Marketing**  
Jon Schutts  
Ryan Avery  
**UNITED KINGDOM**

**Sales and Marketing Director**  
Northern Europe  
Paul Nicholls

**UK Marketing**  
Amy Namihas  
Peter Ballard  
Nick Turner

**GERMANY/AUSTRIA/  
SWITZERLAND**

**Marketing Director**  
Mario Gerhold

**German Marketing**  
Kay Jungmichel  
Cecile Schneider  
Martin Wein

**NORDIC**

**General Manager**  
Martin Sirc

**Marketing and PR Manager**  
Marcus Legler

**SPAIN**

**Marketing Director**  
Oscar del Moral

**Spanish Marketing**  
Roberto Serrano  
Carolina Moreno  
Gustavo Voces

**ITALY**

**Marketing Manager**  
Daniele Falcone

**Italian Marketing**  
Michele Minelli  
Frida Romano  
Paola Menzaghi

**FRANCE**

**Marketing Manager**  
Emmanuel Melero

**French Marketing**  
Paul Latrasse  
Barbara Allart  
Anne Chantreau  
Lucie Saulnier  
Caroline Ferrier

**BENELUX**

**General Manager**  
Hans Lange

**Marketing and PR**  
Yvette Hes  
Koenraad Parrein

**Laboratoires Bug-Tracker inc.**

**President and CEO**  
Antoine Carre

**General Manager**  
Paquito Hernandez  
Juan Li

**Project Manager**  
Fausnel Meus  
Drew Montpetit

**Lead Tester**  
Fabrice Petit  
Ronny Meng

**Testers**  
Jean-Rénoald Almonacy  
Jérémy Clowez  
Emanuela Argetta  
Thomas Chouteau  
Lovic Fortin  
Patrick Rocheleau  
Sebastiano Sforza  
Adrià Camprubi Rovira  
Jean-Pierre Braidy  
Sophie Chartrand  
Carlos Carreiro Raposo  
Marta Fornos

Romain Meilhon  
Isaak Shalfoun  
Jean-Sebastien Vallée  
Chloé Bury  
Jaime Silva Valencia  
Claudio Eusebio  
Giuseppe Cusenza  
Damien Fourmet  
Vincent Ménier

Lynn Li  
Kevin Ye  
Peter Pu  
Trent Li  
Ronny Meng  
Sarah Liu  
Tommy Xu  
Andy He  
Master Yang  
Seath Bi

**GloboLoc GmbH  
The Game Localization Company**

**CEO**  
Horst Baumann  
Daniel Langer

**LQA Manager**  
Holger Mischke

**LQA TESTERS**

**English**  
Gabriel Loeb  
Christine Regan

**French**  
Antoine Monteil  
Mathieu Fumy

**Italian**  
Richard Molkow  
Stefano Marcoz

**German**  
Sebastian Sparr  
Emil Heimpel

**Spanish**  
Aina Climent  
Oscar Manzano

# 고객지원 및 WARRANTY

## 기술지원

저희 (주)인트라링크스의 제품을 구입하여 주셔서 감사합니다. 제품에 하자가 없도록 만전을 기하고 있으나 만일 제품에 하자가 있을 경우에는 아래의 방법을 통하여 연락하여 주시면 친절히 상담하여 드리도록 하겠습니다.

홈페이지: [www.intralinks.co.kr](http://www.intralinks.co.kr)

이메일: [help@intralinks.co.kr](mailto:help@intralinks.co.kr)

전화: 080-782-8347

기술 지원 담당자들은 월요일~금요일(주말/공휴일 휴무), 오전 9시 30분~오후 5시 30분 까지 근무하며 연락을 하신 후 기술 지원 담당자의 지시를 따라주시기 바랍니다.

## 제품보증(WARRANTY)

저희 (주)인트라링크스가 제작한 매체는 소비자 기본법에 의거하여 구입일을 증명할 수 있는 경우 제품 구입 후 1년간 해당 제품에 대한 모든 사항을 지원하여 드릴 것을 보증합니다. 어떠한 형태의 보증서 없이 판매된 제품 혹은 비정상적, 불법적으로 개조한 제품과 그런 제품의 사용으로부터 기인하는 어떠한 손실이나 손상에 대하여 (주)인트라링크스는 책임을 지지 않습니다.

## 보증제한

아래와 같은 사항에 해당될 경우 제품에 대한 기술 지원 및 제품 보증을 받으실 수 없습니다.

1. 제품의 결함이 오용, 부적절한 사용, 잘못된 처리 및 보관이나 관리 소홀로 인하여 발생한 경우
2. 제품을 원 제작자 및 (주)인트라링크스의 허가 없이 수정하거나 변경할 경우
3. 제품의 일련번호가 변경, 손상, 제거된 경우

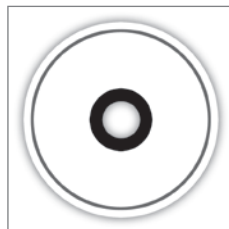
반다이남코 파트너즈 코리아(주) : 박희원, 이슬아, 오정은  
(주)인트라링크스 스탬프 : 배상찬, 이희섭, 배승열, 송화섭  
한글화 디자인/제작 : 다미아트(DAMIART)

### 디스크 손상에 관하여

Xbox360 기기를 통하여 게임을 구동하시는 도중, 간혹 “원형 기스”라고 불리는 디스크에 손상이 발생하는 경우가 있습니다. 원형 기스 문제는 기기에 설치된 DVD 드라이브와 디스크가 마찰되어 발생하는 데이터 기록면(디스크 뒷면)의 손상으로, DVD 디스크의 구동 중 기기의 움직임이 있거나 기기 자체가 기울어져서 설치된 경우(사용자 부주의) 또는 드라이브 자체가 불량일 경우(기기 불량) 발생하는 문제입니다. 이러한 원형 기스의 경우에는 고객지원이 불가능 하오니 디스크 사용에 유의하여 주시기 바랍니다.



▲정상 디스크



▲원형 기스가 발생한 디스크





Dead Island © Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2012, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved. Chrome Engine © Copyright 2013, Techland Sp. z o.o.

4020628512040  
ECD901204